Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 5410-5417
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Permainan Tradisional Kucing dan Tikus dengan Permainan Tradisional Menjala Ikan

Hajar Widihastutik[1]✉, Sujarwo Sujarwo[2], Nur Cholimah[3]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia[(1,2,3)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

Abstrak
Perkembangan motorik merupakan kegiatan merangsang perkembangan otak peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan motorik kasar anak antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan permainan tradisional menjala ikan. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment)*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive cluster random sampling.* Sampel dalam penelitian ini untuk kelompok eksperimen berjumlah 35 dan kelompok kontrol 32. Teknik pengumpulan data metode observasi dan metode dokumentasi.Teknik Analisis menggunakan uji paired t-test dan uji independent t-test. Hasil penelitian menunjukkan Terdapat Perbedaan kemampuan motorik kasar anak antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan menjala ikan. Simpulan menyatakan terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun Saran menunjukkan permainan tradisional dapat menjadi media untuk membentuk karakter yang baik Maka disarankan anak dapat selalu mengikuti permainan tradisional dengan kesungguhan agar tujuan pembelajaran tercapai secara bersama-sama.
Kata Kunci: *permainan tradisional; kemampuan motorik kasar; anak usia dini*

Abstract
Students engage in motor development as a way to promote brain growth. The purpose of this study is to compare the gross motor skills of groups of kids who were taught using traditional cat and mouse games and traditional fishing games.
Purposive cluster random sampling is employed in the sampling process. In this study, there were 32 samples for the control group and 35 samples for the experimental group. Techniques for gathering data, ways to observe things, and ways to record things. Using paired t-test and independent t-test for analysis.The outcomes revealed that groups of kids who were taught using traditional cat and mouse games and fishing had different levels of gross motor development. Conclusion: Children between the ages of 5 and 6 have different gross motor skills. The suggestions display classic games.
Keywords: *traditional games; gross motor skills; early childhood*

✉ Corresponding author : Hajar Widihastutik
Email Address : hajarwidihastutik.2021@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)
Received 31 July 2023, Accepted 8 October 2023, Published 8 October 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

Pendahuluan

Pendidikan yang berasal dari berbagai media berbasis teknologi mulai banyak berkembang saat ini, hal ini menjadi banyak sekali budaya yang diadopsi oleh warga Negara Indonesia sehingga mengakibatkan rusaknya karakter bangsa itu sendiri Dampak yang timbul sangatlah banyak antara lain banyaknya korupsi, kerusuhan, pencurian serta sifat-sifat anarkis Maka perlulah pendidikan di Indonesia perlu berbenah sedini mungkin untuk setiap individu (Widiastuti & Kusuma, 2021)

Pendidikan memiliki fungsi strategis pada kehidupan seseorang secara pribadi serta kehidupan berbangsa dan bernegara Pada undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 sistem pendidikan nasional memiliki fungsi dalam pengembangan kemampuan serta pembentukan karakter peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, cakap, berilmu, kreatif, dan menjadi warga yang bertanggung jawab untuk mendukung kemajuan bangsa (Sujana, 2019) Pendidikan anak Usia dini merupakan pendidikan yang mengupayakan anak usia 0-6 Tahun untuk tumbuh berkembang dengan diberikan stimulus agar dapat memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut Usia dini merupakan usia yang sangat sensitif dalam masa perkembangan seorang anak Keberlangsungan kehidupan dan perkembangan anak pada masa mendatang tergantung dari pengalaman dan stimulasi yang diperoleh Usia dini merupakan usia emas perkembangan anak sebab otak anak berkembang hampir 80 persen (Permana & Syafrida, 2019)

Anak memiliki fase yang penting dalam kehidupannya yaitu melalui masa pembentukan dalam periode kehidupan Masa ini menjadi masa pengembangan dan pembentukan berbagai konsep yang diperoleh dari lingkungannya Proses belajar pada masa usia dini inilah yang akan mempengaruhi kehidupan anak pada tahap berikutnya (Briggs, 2012) Orang tua sangat berperan penting dalam proses perkembangan anak usia dini, maka perlu sekali orang tua memberikan kesempatan pada anak dan membantu proses berkembangnya Proses ini dapat berjalan dengan adanya strategi dan metode pengajaran yang sesuai dengan usia yang dimiliki anak (Aqobah et al., 2020).

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan antar lain pengembangan berbagai potensi dalam aspek agama, moral, sosial emosional, bahasa, fisik motorik, kognitif dan berbagai seni untuk dapat memasuki pendidikan dasar (Aqobah et al., 2020).Pendidikan anak usia dini yang berada di Taman Kanak-kanak merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi (Kusmiran, 2022) Oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi untuk mengembangkan pertumbuhan anak secara optimal Perkembangan anak usia dini yang perlu mendapatkan perhatian seperti motorik.

Kemampuan motorik kasar anak merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang dipengaruhi oleh kematangan diri Perkembangan motorik merupakan salah satu kegiatan untuk merangsang perkembangan otak peserta didik yang bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan pengelolaan, pengontrolan dan koordinasi gerak tubuh selain itu juga dapat meningkatkan ketrampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat dan terampil (Hasmawaty, 2020).

Perkembangan motorik kasar didapatkan dari berbagai gerakan yang melibatkan aktifitas otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh anak Kegiatan permainan yang dilakukan anak untuk melatih gerakan motorik kasarnya (Dewita, 2020). Bermain yang dilakukan anak akan mampu mengembangkan jasmani dengan syarat pendidik harus menguasai permainan tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai Dunia anak merupakan dunia bermain yang sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktifitas bermain Dunia bermain menurut orang tua masih memiliki konotasi negatif, sebagian orang tua menganggap bermain merupakan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

kegiatan yang tidak berguna dan menjadikan anak malas belajar Padahal bermain dapat menimbulkan kreativitas pada anak, mengembangkan sosial emosi anak dan juga perkembangan jiwa (Dwijawiyata, 2013).

Anak-anak pada masa modern ini sebagian besar disuguhkan dengan berbagai permainan yang modern seperti permainan lego, permainan puzzle, permainan balik dan sebagainya Permainan tersebut sangat mendukung dalam aspek kognitif dan motorik halus namun tidak mendukung untuk aspek sosial si anak (Schunk, 2012). Permainan modern yang dilakukan anak bersifat individual sehingga memiliki dampak kurang baik bagi anak Pada permainan tersebut anak tidak mendapatkan pengembangan motorik kasar dan tidak memiliki aktifitas sosial dalam bermain padahal permainan yang baik yaitu permainan yang melibatkan anak untuk lebih berperan aktif dengan aturan yang menyenangkan bagi anak Gaya hidup yang berubah juga merubah dunia bermain anak yang lama kelamaan meninggalkan permainan tradisional Hal ini akan menjadi tugas utama bagi pendidik anak usia dini untuk lebih mengenalkan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat terutama berpengaruh pada perkembangan anak Berbagai Permainan tradisional dapat dilakukan di dalam ruangan atau di di luar ruangan (Dwijawiyata, 2013).

Penulis melakukan observasi awal di sekolah melihat bahwa pendidik lebih berfokus pada perkembangan motorik halus dibandingkan motorik kasar Alasan yang ditemui pendidik dengan pembelajaran yang meningkatkan motorik kasar memerlukan bimbingan dan pengawasan yang lebih sedangkan pendidik sendiri merasa tidak cukup optimal dalam melakukan pengawasan kepada seluruh peserta didik yang memiliki usia dini Kegiatan dengan motorik kasar diamati penulis terdapat pada kegiatan senam pagi dan istirahat saja Peserta didik dalam pembelajaran terlihat membosankan dengan peralatan bermain yang sudah ada disekolah Permasalahan lain dalam pengamatan penulis adalah kurangnya sikap kerjasama antar siswa, hal ini disebabkan kegiatan yang tidak banyak memerlukan kerja kelompok Kerja kelompok yang akan menumbuhkan sikap kerja sama ini sangat jarang dilakukan guru karena perlunya pendampingan yang ekstra kepada peserta didik.

Salah satu solusi dalam permasalahan yang diurai di atas salah satunya adalah dengan menggunakan permainan dengan aktifitas yang mampu mengembangkan motorik kasarnya (Hakim & Reza, 2015). Menurut penelitian sebelumnya banyak sekali permainan yang dapat dilakukan anak usia dini dalam menstimulasi motorik kasar maupun halus tetapi untuk anak usia dini harus dilakukan pendampingan orang dewasa agar tujuan pembelajaran seperti berkembangnya motorik kasar dapat tercapai Aktifitas tersebut dapat diwujudkan dalam sebuah permainan yang dimainkan oleh peserta didik dan didampingi oleh pendidik (Asrima et al., 2022).

Permainan tradisional biasanya dilakukan dengan media sederhana untuk meningkatkan perkembangan anak dan juga menstimulasi anak untuk lebih berkembang pada aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional untuk usia 4-6 Tahun (Khasanah et al., 2012) Penelitian lain memaparkan salah satu contoh permainan tradisional yaitu permainan kucing dan tikus Saat ini permainan ini telah jarang dimainkan pada anak-anak usia dini, permainan ini memiliki kesigapan yang luar biasa (Asrima et al., 2022). Permainan kucing dan tikus merupakan permainan yang terinspirasi dari kegiatan kucing yang biasanya mengejar-ngejar mangsanya, yaitu tikus Pada permainan kucing dan tikus ini peserta didik yang menjadi tikus akan dikejar-kejar oleh peserta didik yang menjadi kucing Selain peserta didik yang menjadi kucing dan tikus peserta lainnya akan menjadi pagar pembatas bagi kucing dan tikus.

Selain permainan kucing dan tikus terdapat permainan tradisional seperti permainan menjaring ikan ini merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok yang memiliki peran dan memiliki bagian-bagian untuk dikerjakan bersama sehingga dapat mencapai tujuan dari permainan. Permainan ini dapat melatih anak untuk meningkatkan motorik kasar (Hadi, 2021). Penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa permainan mampu meningkatkan motorik anak pada kemampuan geraknya dan juga mampu meningkatkan kemampuan sosial

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

emosional anak Permainan ini sangat mempengaruhi kemampuan jasmani karena proses permainan mempengaruhi fisiologis sehingga terjadi peningkatan pada organ (Ruswan et al, 2020). Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang perkembangan motorik dan juga emosional. Permainan tradisional seperti kucing dan tikus diharapkan dapat memberikan peserta didik pengalaman secara langsung dan aktifitas yang menyenangkan guna mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Teknik pengambilan sampel menggunakkan *purposive cluster random sampling*.. Proses penelitian akan dilakukan dengan menggunakan pengamatan dalam 2 kelompok belajar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini untuk kelompok eksperimen berjumlah 35 dan kelompok kontrol 32. Teknik pengumpulan data metode observasi dan metode dokumentasi. Teknik Analisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistic inferensial dengan Standard taraf signifikansi 0,05 untuk uji *paired t-test* dan uji *independent t-test*.

Hasil dan Pembahasan

Pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi kemampuan motori kasar anak yang diberikan permainan tradisional kucing dan tikus Hasil perhitungan teknik analisis uji t (*pair test*) pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Pengaruh yang Signifikansi Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Uji t	sig	Keterangan
Pre-post P. kucing tikus	12,669	0,000	Terdapat pengaruh

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil observasi kemampuan motorik kasar yang diperoleh melalui uji t *(pair test)* pada taraf signifikansi 0,05 bahwa t hitung sebesar 12,669 dengan taraf signifikansi 0,000 pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak. Perkembangan motorik kasar didefinisikan sebagai perkembangan gerakan yang menggunakan otot besar seperti berjalan, berlari, melempar, menendang dan melompat(Ramdani & Azizah, 2019).Keterampilan koordinasi motorik atau otot kasar meliputi kegiatan seluruh atau sebagian tubuh. Di samping itu, keterampilan koordinasi motorik kasar juga mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan (Putri et al., 2018).

Gerakan motorik yang dikuasai seperti berjalan, berjinjit, berlari, melompat, serta menjaga keseimbangan. Dengan keterampilan motorik kasar, anak dapat bergerak lincah dalam mencontoh bermacam gerak teratur (Yuliana et al., 2020). Motorik kasar merupakan aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi seperti berbagai jenis olah raga atau tugas-tugas sederhana seperti gerakan melompat(Fitriani & Adawiyah, 2018).

Hasil perhitungan data hasil observasi kemampuan motorik kasar yang diperoleh melalui uji t *(pair test)* pada taraf signifikansi 0,05 bahwa t hitung sebesar 12,669 dengan taraf signifikansi 0,000 Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan permainan tradisional kucing dan tikus terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak. Hasil

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

penelitian ini sejalan dengan penelitian Asrima dkk dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kucing dan tikus dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Asrima et al., 2022).

Hasil penelitian lain juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan diberikan pembelajaran menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus Permainan tradisional ini selain meningkatkan kemampuan motorik kasar juga memberikan rasa senang dan tidak bosan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Hasmawaty, 2020).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan adanya peningkatkan kemampuan motorik kasar dengan penggunaan permainan tradisional kucing dan tikus sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar seperti berlari, kelincahan anak berkembang baik sampai mencapai berkembangan sangat baik (Zahroh et al, 2022).Pada hasil penelitian sebelumnya juga menjelaskan nilai rata-rata kemampuan motoririk kasar anak dapat diwujudkan dengan adanya pembelajaran yang dapat mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan dengan diberikan adanya pembelajaran menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus (Septimar et al, 2020)

Pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan permainan tradisional menjala ikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis data hasil observasi kemampuan motori kasar anak yang diberikan permainan tradisional menjala ikan Hasil perhitungan teknik analisis uji t (*pair test*) pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan SPSS diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Pengaruh yang Signifikansi Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional menjala ikan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Uji t	sig	Keterangan
Pre-post P. Menjala Ikan	14,62	0,000	Terdapat pengaruh

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil observasi kemampuan motorik kasar yang diperoleh melalui uji t *(pair test)* pada taraf signifikansi 0,05 bahwa t hitung sebesar 14,62 dengan taraf signifikansi 0,000 Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan permainan tradisional menjala ikan terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak (Sujiono, 2012).

Permainan Menjala Ikan ini memiliki unsur kecepatan, kelincahan, sportivitas, kekompakan dalam bertindak, melatih kerja sama yang baik dan di samping itu melatih tanggung jawab untuk mempertahankan kelompoknya (Maulana, 2017). Permainan Menjala Ikan akan mampu meningkatkan kemampuan gerak jasmani anak, dengan beberapa fasilitas pendukung seperti tempat bermain yang luas dan alat-alat yang memadai akan mampu meningkatkan kemampuan fisik terutama pada kemampuan gerak Saat bermain terjadi proses fisiologi yang dapat meningkatkan fungsi organ-organ dalam tubuh (Ruswan et al., 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ruswan dan kawan kawan menunjukkan bahwa permainan menjala ikan dapat meningkatkan kemampuan gerak jasmani atau motorik kasar (Ruswan et al, 2020). Dalam sebuah artikel menguatkan bahwa pengembangan kemampuan motorik kasar dapat dicapai untuk anak taman kanak-kanak melalui permainan menjala ikan (Suliyah, 2016). Permainan Menjala Ikan ini merupakan permainan tradisional dimana kegiatannya akan mampu meningkatkan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan berjingkrak. Permainan Menjala Ikan ini juga mampu merangsang kemampuan emosionalnya seperti kerja sama (Hardini, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

Penelitian sebelumnya juga menguatkan bahwa kemampuan motorik kasar seperti kelincahan anak dengan menggunakan permainan menjala ikan, hal ini dapat dilihat dari aktifitas anak pada saat pembelajaran(Asriati, 2021) Penelitian Nurhaeni menunjukkan bahwa permainan tradisional menjala ikan yang diberikan dapat memberikan pengaruh kemampuan motorik anak usia dini (Nurhaeni, 2021). Pada penelitian sebelumnya miliki Atty menunjukkan bahwa model pembelajaran menjala ikan pada siswa Taman Kanak-kanak dapat memberikan pengaruh pada peningkatan pola gerak dasar Pola gerak dasar ini termasuk dalam fundamental motor skill atau ketrampilan gerak dasar yang secara spesifik terdiri dari ketrampilan gerak dasar yang mengharuskan individu untuk dapat memindahkan tubuh dari tempat satu ke tempat lainnya (Atty, 2023).

Perbedaan yang signifikan kemampuan motorik kasar antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan menjala ikan

Perhitungan data dari hasil observasi kemampuan motorik kasar yang diberikan permainan tradisional kucing dan tikus dan dengan permainan menjala ikan dengan bantuan komputer program SPSS statistik 25 disajikan pada tabel 3.

Tabel 3 Pengaruh yang Signifikansi Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Uji F	sig	Keterangan
Pre Kucing dan tikus dengan menjala ikan	13,19	0,08	Terdapat perbedaan
Post Kucing dan tikus dengan menjala ikan	0,380	0,01	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil perhitungan data kemampuan motorik kasar sebelum diberikan permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan diperoleh harga t-hitung = -2,730 dengan taraf signifikansi alpha = 0,008 Hal ini menunjukkan bahwa **terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak** sebelum diberikan pada kelompok permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan

Perhitungan kemampuan motorik kasar sesudah diberikan permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan diperoleh harga t-hitung = -3,375 dengan taraf signifikansi alpha = 0,001 Hal ini menunjukkan bahwa **terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak** diberikan pada kelompok permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan. Hasil perhitungan data kemampuan motorik kasar sebelum diberikan permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan diperoleh harga t-hitung = -2,730 dengan taraf signifikansi alpha = 0,008 Hal ini menunjukkan bahwa **terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak** sebelum diberikan pada kelompok permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan.

Perhitungan kemampuan motorik kasar sesudah diberikan permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan diperoleh harga t-hitung = -3,375 dengan taraf signifikansi alpha = 0,001 Hal ini menunjukkan bahwa **terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak sesudah** diberikan pada kelompok permainan tradisional kucing & tikus serta permainan tradisional menjala ikan. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pengaruh permainan menjala ikan dan kucing tikus dapat meningkatkan kelincahan Dalam penelitianya menunjukkan tidak ada perbedaan tingkat kelincahan anak baik yang menggunakan permainan menjala ikan dan kucing tikus (Perdana, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5188

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus serta permainan tradisional menjala ikan memberikan pengaruh signifikan terhadap motoric kasar pada anak usia 5-6 Tahun di Taman kanak. Secara bersama-sama terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun antara kelompok anak yang diajar dengan permainan tradisional kucing dan tikus dengan permainan tradisional menjala ikan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru TK ABA Ngoro-oro, anak-anak hebat yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini. Tidak lupa diucapan terima kasih kepada editor dan reviewer Jurnal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk dipublish/diterbitkan.

Daftar Pustaka

Aqobah, Q. J., Ali, M., Decheline, G., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kebiasaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, *5*(2), 134–142.

Asriati, N. (2021). Peningkatkan Kelincahan Siswa Melalui Permainan Menjala Ikan Improve Student Agility Through Fishing Games. *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan FKIP UNSRI Tahun 2021*, 59–62. http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspenjas/article/view/187

Asrima, N., Hasraini Siregar, L., Khadijah, & Khairunisa. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Tikus dan Engklek Usia Dini Melalui Kegiatan Outdoor. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 162–172.

Atty, J. C. (2023). Peningkatan Pola Gerak Dasar Menggunakan Model Permainan Menjala Ikan pada Siswa TK Dharwasi Nonbes. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2920–2932. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6189

Briggs, R. D. (2012). The Importance Of Social Emotional Development In Early Childhood. Pediatrics For Parent. *Pediatrics For Parent*, *28*(11). https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK534819/

Dewita, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kelincahan dan Kerjasama melalui Permainan Tradisional di Kelas 5 SDN 20 Sitiung. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, *1*(2), 188–193. https://www.ijtvet.com/index.php/ijtvet/article/view/61

Dian Widiastuti, N. M., & Sandra Devindriati Kusuma, P. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, *9*(2), 98–105. https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740

Dwijawiyata. (2013). *Mari Bermain Permainan Kelompok Anak Usia Dini*. Kanisius.

Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *2*(01), 25. https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742

Hadi, S. A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Menjaring Ikan. *PALAPA*, *9*(2), 210–220. https://doi.org/10.36088/palapa.v9i2.1077

Hakim, A. N. Fi., & Reza, M. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4 - 5 Tahun. *PAUD Teratai*, *4*(2), 1–5. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11688

Hardini, L. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Jaring Ikan Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal* [UIN Raden Intan]. Full.pdfhttp://repository.radenintan.ac.id/7005/1/Skripsi

Hasmawaty. (2020). Penerapan Permainan tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak TK Sahabat Anugrah Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendais*, *2*(1),

1–12. https://jurnal.uit.ac.id/JPAIs/article/view/762

Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2012). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, *1*(1). https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261

Kusmiran. (2022). Permainan Tradisional Kucing-Kucing untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak TK Pelangi. *Journal Of Innovation And Knowledge*, *1*(12), 195–1702. https://scholar.google.com/scholar?as_ylo=2022&q=jurnal+pengertian+permainan+kucing+kucingan&hl=id&as_sdt=0,5

Maulana, P. (2017). *Bermain Permainan Tradisional Jaring Ikan*. STKIP Sebelas April.

Nurhaeni, A. (2021). Upaya Peningkatan Permainan Tradisional Menjala Ikan Melalui Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif …*, *4*(5), 570–576. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7961

Perdana, D. F. P. (2019). *Perbedaan Pengaruh Latihan Permainan Menjala Ikan Dan Permainan Kucing Tikus Dalam Meningkatkan Kelincahan* [Universitas Negeri Semarang]. http://lib.unnes.ac.id/37121

Permana, H., & Syafrida, R. (2019). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Kucing Dan Tikus Di Tk Sayang Ibu Tahun 2019. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, *1*(2), 9–15. https://doi.org/10.15408/jece.v1i2.12399

Putri, O. M., Qalbi, Z., Delrefi, & Putera, R. F. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Lompat TaliTerhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 TahunThe Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old. *Jurnal Ilmialh Pesona PAUD*, *8*(1), 46–55. http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce

Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 494. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407

Ruswan, A., Iskandar, S., Kasmad, M., & Mujono, M. (2020). Latihan Permainan Menjala Ikan Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Jasmani Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogiana*, *8*(4), 1–14. https://doi.org/10.47601/ajp.21

Schunk, D. H. (2012). *Learning theories : an educational perspective (Teori - teori pembelajaran: Perspektif pendidikan)*. Pustaka Pelajar.

Septimar, Z. M., Rustami, M., & Wibisono, A. Y. . (2020). Jurnal Menara Medika JMM 2020 p-ISSN 2622-657X, e-ISSN 2723-6862. *Jurnal Menara Medika*, *3*(1), 66–73. https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menaramedika/indexhttps://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menaramedika/article/view/2199

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 29. https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927

Sujiono, B. (2012). *Metode Pengembangan Fisik*. Universitas Terbuka Press.

Suliyah. (2016). Melalui Permainan Menjala Ikan Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita 1 Pojok Kecamatan Campurdarat. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*. http://simki.unpkediri.ac.id/detail/12.1.01.11.0310

Yuliana, T., Nugroho, I. H., & Sari, A. T. R. (2020). Strategi pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui tari payung gembira. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, *6*(2), 129–145. http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/629

Zahroh, H., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(4), 203. https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i4.27245